BATAILLE AU SEIN DU GHETTO DE KRAKOVIE

Par David Schoellkopf

Quelques commentaires de départ

Ce petit scénario faisait, à la base, parti d'une grande campagne menant les PJ et Leesa Cohnn dans une petite "guerre" sympathique. En écrivant le chapitre 3, je me suis finalement lassé de l'idée et l'ai mis au ch… en effet, le fait que les PJs doivent s'embarrasser de toute une clique de PNJ donne à l'histoire un aspect un peu linéaire. Si vous choisissez de jouer ce scénario en campagne, je vous conseille, à la place d'Omry et de sa famille, de donner aux PJ un objet, par exemple datant d'avant le Tragique Millénaire, pour qu'ils l'amènent à l'endroit de votre choix.

Données techniques

Outre l'Eglise du Sincère Repentir et celle du Vrai Dieu, il existe plusieurs religions moins connues et surtout moins grandes. Parmi celles-ci, on trouve la Synagogue de la Ieova, une branche du judaïsme (pour les personnes versées dans l'histoire de l'avant Tragique Millénaire) qui a survécu tant bien que mal (mais plus mal, comme nous le verrons plus tard).

Ces survivants se sont établis en Moscovie, pour une raison aux jours d'aujourd'hui inconnue. Mais les Moscovites n'étaient (et de loin) pas ravis de recevoir chez eux ces réfugiés. Ils les placèrent donc dans des ghettos (Krakovie en est un bon exemple). Là, ils purent vivre plus ou moins en paix, sauf pendant certaines périodes de pogroms.

Les Personnages

Venons-en à nos moutons (synonyme : héros) ! Ces derniers sont à Krakovie pour une raison ou pour une autre. Peut-être sont-ils des réfugiés de la Moscovie ou de la Germanie, car, rappelons-le, nous sommes au début de l'année 5295 (88ème année du Chien, pour les Granbretons présents dans l'assemblée), et il ne reste plus que la ville libre de Krakovie et sa région qui ne soient pas encore tombées sous le contrôle granbreton (ces dernières sont prises en tenailles, d'une part par le reste de la Moscovie, d'une autre part par une grosse bande de la Germanie qui longe la côte de cette dernière et boucle la frontière avec la Moscovie et enfin par les Karpathes), ou alors ils sont carrément des habitants de Krakovie… Bon, à vous de voir !

Ils sont donc à Krakovie (j'ai bizarrement l'impression de me répéter… étrange) et visitent sans doute la ville. Ils peuvent aller aux arènes (celles-ci se trouvent un peu à l'écart de la ville) où il y aura des combats de gladiateurs aujourd'hui. Les habitants vont, pour la plupart, déserter la ville pour y aller, car il y aura Orikov, un Moscovite habitant loin en Sibérie Orientale, qui combattra. Pour l'instant, il n'a pas perdu un seul combat sur les 20 qu'il a mené, et il est le premier. Le Camarade Maire de la ville pense même, selon une rumeur qui court, donner le titre de citoyen à Orikov! Ce dernier va, comme à l'accoutumée, gagner le combat, même s'il sera grièvement blessé à la fin.

S'ils ne vont pas aux arènes, les joueurs peuvent très bien se promener dans les rues de Krakovie, voire même dans le ghetto (celui-ci se situe plein Sud ; les joueurs peuvent l'apercevoir en entrant bien évidemment par le Sud, mais aussi depuis le Nord, car l'altitude des Hauts-Quartiers est assez conséquente)…

Omry Rymakov

Cette scène peut se passer n'importe où à Krakovie, voire même en-dehors. Un homme de taille assez élancé va "accidentellement" bousculer les PJ. Il s'excusera aussitôt et se présentera : " Milles Excuses Mes Seigneurs… Je suis Omry Rymakov. Bon, écoutez, vous devez avoir très faim vue l'heure tardive qu'il est… je vous invite à manger chez moi, dans le ghetto. " Les joueurs vont s'en doute accepter, sinon incitez-les! Pour accéder au ghetto, il faut passer par une grande porte verrouillée. Les gardes, au nombre de vingt, laisseront entrer les joueurs sans problème… sortir sera une autre affaire.

Il y a un nombre considérable de ruelles dans le ghetto, mais Omry semble s'y retrouver à merveille. Au bout de dix minutes, il invitera cordialement les joueurs à entrer dans une petite maison à la porte non moins petite. Les PJs ayant une CON de 16 ou plus auront du mal à passer la porte. Les PJs ayant une TAI de 17 ou plus n'auront qu'à se baisser.

La première pièce de la maison est un grand hall d'entrée. Les personnages seront calmement invités à y laisser leur équipement (note utile : Omry ne verra aucun inconvénient à ce que les PJ gardent leurs armes, si elles ne sont pas trop encombrantes, parce qu'une lance de

cavalerie dans une salle à manger, ça fait chenil !). Il y ensuite deux portes et un escalier. Rymakov les invitera à entrer par la porte de gauche, qui est en fait une énorme salle à manger. A droite, il y a la cuisine, où Katya Rymakov et ses enfants, Boris, Natachka et Rydka sont en train de préparer le dîner (déjeuner pour les Français qui nous écoutent). Il y a vraisemblablement beaucoup trop de nourriture pour la famille, et même pour les joueurs… un test réussi en sagacité peut d'ailleurs le révéler. Si un des PJ en fait la remarque à Omry ou à quelqu'un d'autre, il lui répondra : " Nous préparons à manger pour le reste de la semaine, vous comprenez ? " C'est en fait un gros mensonge, mais nous y reviendrons.

A la Soupe !

Le dîner mettra une heure à être prêt. Pendant tout ce temps, Omry va discuter avec les joueurs. Il sera particulièrement intéressé par leurs récits de combats épiques aux quatre coins de l'Europe, principalement en France, mais là aussi, nous y reviendrons. Il ne donnera pas beaucoup d'informations sur son compte, si ce n'est qu'il est Ieovite (juif, si vous ne vous sentez pas capable de prononcer ce mot) et qu'il travaille dans le centre du ghetto comme marchand d'épices.

Il y du bœuf au menu aujourd'hui, avec une bonne purée de pommes de terre. C'est sûrement meilleur que ce que les PJs ont mangé sur les routes du vieux (seul ?) continent, sans être excellent. Omry va manger un petit moment en silence, avant d'en venir au but exacte de la présence des joueurs ici : " Mes Seigneurs (il choisit ses mots), nous vivons en une période bien troublée, n'est-ce pas ? Nostre pays, la Moscovie, va bientôt tomber aux mains de ces barbares que sont les Granbretons. Vous serez d'accord avec moi, je suppose, quand je dis que la civilisation européenne risque de s'effondrer après le passage granbreton sur nos terres. Ce n'est pas pour rien que je vous ai invité en ma demeure : quand je vous ai vu dans la rue, j'ai eu comme une révélation ! Nous avons besoin de vous ; j'ai beaucoup entendu parler de vos exploits, vous êtes dans gens ingénieux et solides, vous connaissez tous les chemins de l'Europe… vraiment, vous êtes notre dernière chance (c'est à ce moment-là que des pas se font entendre à l'étage du dessus. Quelques minutes plus tard, sept jeunes gens auront fait leur apparition) ! Voici Karyn, Eléonore, Millielda, Yrielda, Gowelyn, Ari et Letho (cinq femmes et deux hommes). On me les a confié pour les protéger, et je ne pourrai tenir ma promesse sans votre secours ! Aidez-nous, nous pouvons vous payer 5000 souverains (inutile de marchander, ils ne peuvent vraiment pas faire plus) en tout si vous nous aidez à gagner la France, car on m'a dit qu'il y avait en ce pays des communautés ieovites (c'est vrai, mais elles sont dispersées). "

A l'Attaque !

Omry sera interrompu dans son monologue à ce moment précis. En effet, une cloche, puis plusieurs répondants à ce signal, annoncera l'arrivée d'une armée granbretonne… Les Ieovites courront en tous sens : ils dévoileront des caches d'armes habilement dissimulées dans des faux murs, des trappes, … si un des PJ n'a pas d'arme avec lui, Rymakov lui donnera une belle épée large finement équilibrée (+ 2 aux EDEX).

Les Granbretons prendront d'abord la ville de Krakovie en elle-même. Les habitants de Krakovie ne se battront pas, la plupart ayant été surpris alors qu'ils assistaient au combat. Certains d'entre eux seront écartelés, pendus ou brûlés vifs dans les arènes, histoire de bien faire comprendre aux Krakovites qui c'est qui commande… les Insulaires ne se préoccuperont du ghetto que plus tard. Ils enverront un Commandeur du Lion et son escorte pour prendre officiellement le ghetto. Mais ceux-ci seront reçus avec une pluie de balles, de carreaux et de flèches. Les PJ devraient prendre part activement à cette étape du scénario, histoire de faire bien augmenter leur prestige au sein de la communauté.

Le Commandeur sera le premier à mourir, peut-être à cause des joueurs. Sa garde fera des dégâts dans les rangs ieovites, mais elle sera exterminée rapidement. Le Grand Connétable du Lion, la Duchesse Leesa Cohnn, sera folle de rage. C'est alors qu'Omry parlera à nouveau aux héros, mais cette fois il ne sera plus calme du tout : " C'est bien, vous vous êtes bien battus. Mais il faut se faire à l'idée que nos hommes ne tiendront pas longtemps… une légion contre une poignée ! Nous avons encore un moyen de survivre : les égouts ! Ils ne mènent, malheureusement, qu'à la porte Nord de Krakovie. Là-bas, il faudra être discret et bien armé pour passer. Venez, nous allons rechercher les autres et partir ! " Toute la famille n'a rien, à part Karyn qui s'est battue vaillamment contre un garde et a reçu une blessure au bras gauche. Omry va se dépêcher. A la première plaque d'égout en vue, il s'y glissera, ayant au préalable allumé une torche. On pourra alors entendre le fracas des armes près de l'entrée du ghetto, même quelques tirs de canons-feu !

Vous pouvez mettre quelques gardes lions dans les égouts, envoyés conquérir le ghetto par la Duchesse Cohnn. Ne soyez pas trop dur avec vos joueurs ! Bon, en temps normal, la traversé des égouts ne devrait pas prendre plus de vingt minutes… en temps normal. Quoiqu'il en soit, les joueurs rencontreront plus de résistance à la porte Nord. La plaque d'égout choisie par Rymakov est assez bien dissimulée, mais réellement prêt des sentinelles, qui sont au nombre de… 50 ! Vous devriez laisser vos PJ tomber " par hasard " sur un carrosse et son attelage. Ce dernier est marqué au cigle du Lion… normal, c'est celui de la Duchesse Leesa Cohnn. Les PJs viennent de se faire une amie! Celle-ci leur donnera la chasse pour deux raisons: ce carrosse était son préféré, le fait qu'ils se soient échappés est une preuve de son incompétence, et ça, elle ne peut pas le digérer…

Staring

Omry Rymakov

FOR 11 **CON** 13 **TAI** 16 **INT** 18 **POU** 17 **DEX** 21 **APP** 14 **PdV** 15 **MD** +1D4

Profession : Marchand et Voleur
Armure : 1d6-1, cuir souple sans heaume.
Alliance : +78, -24
Armes : Trident 63%, 1d6+2+MD, PdS 18

Compétences : Amorcer Piège 72%, Baratin 86%, Crocheter 46%,

Déplacement Silencieux 68 %, Esquive 84%, Evaluer 75%, Germain 53%, Ieovite 100%, Langue Commune 100%, Maîtrise Technologique 32%, Marchander 79%, Moscovite 92%, Scribe 37%, Se Cacher 62%.
Expertise Scientifique : Arme Sonique 4

Karyn, Eléonore, Millielda, Yrielda, Gowelyn, Ari et Letho

FOR 13-17 **CON** 12-16 **TAI** 15-17 **INT** 18 **POU** 12 **DEX** 12-15
APP 17-20 **PdV** 14-17 **MD** +1d4 à +1d6

Profession : Soldats
Armure : 1d6-1, cuir souple sans heaume.
Alliance : +58, -39
Armes : Epée Longue 86%, 2d8+MD, PdS 18

Compétences : Amorcer Piège 53%, Art (Stratégies et Tactiques Militaires) 74%, Chercher 49%, Dissimuler Objet 82%, Equitation 92%, Grimper 61%.
Expertise Scientifique : aucune.

Masques de Lion

FOR 18 **CON** 16 **TAI** 16 **INT** 10 **POU** 11 **DEX** 13 **APP** 09 **PdV** 16 **MD** +1D6

Profession : Guerriers
Armure : 2d6+2, plaques granbretonnes du Lion.
Alliance : +0, -81
Armes : Epée Longue 103%, 2d8+MD, PdS 18.

Compétences : Chercher 56%, Granbreton 71%, Idiome secret du Lion 100%, Lancer 78%, Médecine Rudimentaire 71%, Pister 43%.
Expertise Scientifique : aucune.